# # 145

Rubrique demos
Manical Drop
STOT
Inshape 3.05
Le ST vu par STMag
...

## Eté 2009

Toute l'actualité du monde Atari

Leçon N°1
Montage d'un disque dur IDE

1 + 2 + 3

4

Alors ! Vous utilisez 3 sur 2 pour installer 1 et en cas d'echec ? Mettre tout dans 4 et acheter un **ST**. De toutes manières c'est ce qu'il aurait fallu faire dès le dèbut.

LebotD 2005

# EDITORIAL

par RayXambeR

© Didier Letot

Si ce nouveau numéro de STMag s'est fait attendre, il y a eu la surprise de découvrir un nouveau numéro de l'excellent e-zine STimulus, réalisé principalement par nos compères Pierre Tonthat et Grégory Fodor alias Rajah Lone et Osmose/Gregg. Cela fait bien plaisir qu'il y ait de nouveau du rédactionnel autour de notre univers. Pour ce numéro 145, nous avons souhaité présenter une nouvelle rubrique intitulée le ST vu par STMag. Cette idée concrétisée par Fadest nous plaît assez. Nous espérons qu'il en sera de même pour vous. Par ailleurs l'actualité liée au jeu vidéo est importante avec pas moins de quatre jeux testés par notre hardcore gamer de service l'incontournable Tmi. Même si ce sont parfois ce que l'on appelle des "petits" jeux, ne boudons pas notre plaisir !

Bien entendu, vous retrouvez nos rubriques habituelles avec notamment beaucoup de choses à dire dans le domaine de la demo. Le jeu et les demos semblent donc être les points forts des Atari en cette année 2009. Et le ST Offline Tournament n'est pas là pour contredire cet état de fait. Fort heureusement, le "sérieux" n'est pas exempt de nos colonnes avec une nouvelle mise à jour de Inshape 3. Mais tout ne cela ne doit pas éclipser le cadeau que nous fait Didier Letot avec un B.D. exclusive pour les lecteurs de ST Magazine. Vous la retrouvez en quatrième de couverture car on s'est dit qu'elle méritait amplement d'être diffusée en couleur. Ce qui fait que les deux couvertures sont squattées par Didier ! Grrrrrrr ;-)

Bonne lecture une fois encore avec STMag, le seul mag Atari à la parution systématiquement aléatoire ! Et n'oubliez pas de venir faire vivre ces machines lors des nombreuses manifestations où elles ont leur place : coding-party, conventions retrogaming, Atari Connexion, Alchimie, etc.

# SOMMAIRE

ST Magazine n° 145


| ARTICLES | PAGES |
|---|---|
| En Bref | 4-9 |
| Inshape 3.05 | 10-12 |
| Le ST vu par STMag | 12-17 |
| Jewelz | 18 |
| STOT | 19-21 |
| Manical Drop | 22-23 |
| Actualité Logiciel | 24-25 |
| Demos | 26-32 |
| Chainz | 33 |
| Spy4K | 34 |
| Adaptateur USB | 35 |



ST Magazine nouvelle génération n°145 - été 2009

ST Magazine est réalisé par l'association RayXambeR.
Rédacteur en chef et président de l'association : Cyril Denis (RayXambeR)

Participants hyper-actifs : Paul Caillet, Stéphane Pérez alias Strider, Thierry Milood alias Tmi, Godefroy de Maupeou alias GdM, Didier Briel et Arnauld Chevallier. Merci aussi à tous les ataristes et à tous les lecteurs de ST Magazine. Remerciement spécial à Fadest, Frédéric Boudet et ThorN.

Maquettage de ce numéro : RayXambeR


Et ça continue sur l'Internet :

http://stmagazine.org

http://revivalgames.org

Rappelons que vous pouvez télécharger tous les logiciels dont nous vous parlons dans nos colonnes, à partir de notre site. Avec le décalage inévitable entre nos versions française et anglaise, n'hésitez pas à consulter notre site car les logiciels sont mis en ligne lorsque la version française est disponible. Cela vous permet de prendre un peu d'avance sur le prochain numéro !

## Une nouvelle machine compatible TOS ?

Certains diront "il était temps !", d'autres diront "ça ne sert à rien, c'est trop tard". Qu'à cela ne tienne, le projet est lancé et les fans des ordinateurs Atari ne risquent pas d'être déçus. Rappelons que le projet Atari Coldfire Project existe depuis 2002. A la fin de l'année 2008, Fredi Aschwanden, connu pour être le créateur des Medusa et des Hades, annonce la naissance du projet Coldari : un clone Atari à base de Coldfire. Aussitôt, les deux projets fusionnent en un seul : Atari Coldfire Project Reloaded.

Les spécifications techniques montrent une machine très ouverte vers l'extérieur, mélangeant les ports traditionnels des Atari (MIDI, ACSI, série) et des ports plus modernes (USB, cartes SD, DVI). Côté système, Didier Méquignon a adapté le TOS pour cette nouvelle machine. Il reste à voir qui sera réellement intéressé par l'acquisition d'une telle machine qui coûtera tout de même 600 euros hors taxe. La progression du projet et quelques infos techniques se trouvent sur cette page : *http://acp.atari.org/news_fr.html*

## Outline 2009

La plus atariste des *coding parties* s'est déroulée fin mai. Beaucoup de productions ont été présentées lors des différentes compétitions. Des jeux, des démos ST et Falcon, des musiques, des dessins, etc. Toutes les productions et plusieurs galeries de photos sont disponibles sur le site de DHS : *http://dhs.nu/scene_partydl_outline_2009.php*

## STimulus 10, le retour

A l'occasion des dix ans du fanzine, un numéro spécial est sorti fin mai. Il est disponible sous la forme de pages web. A consulter sans plus attendre : *http://ptonthat.club.fr/QM/STIMULUS.10/index.htm*

## Nouveau jeu sur STE : r0x

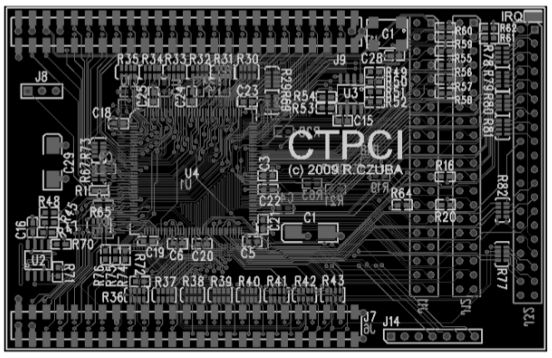
Ce jeu réalisé à l'occasion de la Outline 2009 mettra vos nerfs à dure épreuve. Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous devrez rester en vie le plus longtemps possible. Configuration minimale requise : STE avec 2 Mo de mémoire. A télécharger ici :
*http://www.rgcd.co.uk/r0x/*

## The Blind Labyrinth

Un labyrinthe s'affiche pendant quelques instants avant de disparaître. Vous devez retrouver votre chemin les yeux fermés avant de vous faire croquer tout cru. Facile ? Essayez le jeu et vous nous en direz des nouvelles !
La page officielle :
*http://didier.letot.club.fr/index.htm*

## Rodolphe déménage

Le site web de Rodolphe Czuba change d'adresse.
Il est maintenant disponible sur
*http://www.powerphenix.com/*




A la mi-mars, Rodolphe Czuba a terminé le routage de la carte principale. Il l'a redessiné afin de permettre une meilleure intégration dans une tour. Il en a profité pour ajouter un port IDE qui devrait être 50% plus rapide que celui du Falcon. Cependant, pour en tirer partie, il faudra souder un fil sur la carte mère.
Les pré-commandes peuvent débuter. Le prix final dépendra du nombre d'exemplaires commandés, il devrait varier entre 150 et 170 euros. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur
*http://www.powerphenix.com/CTPCI/french/present.htm*

## Nouvel album de Stu

"Elements" est le nom du nouvel album de Stu. Il contient cinq titres qui plairont aux amateurs de musique soundchip. Chaque musique a été composée grâce à la puce sonore Yamaha 2149 de l'Atari ST, avant d'être remixée. A

écouter sur
*http://ubik.untergrund.net/05.php*

## Jewelz

Le groupe Paradize a créé un jeu de réflexion appelé Jewelz. Il fonctionne sur Falcon en mode VGA ainsi qu'avec l'émulateur Hatari. Disponible sur
*http://paradize.atari.org/*

## UltraSatan bientôt disponible

Le successeur du SatanDisk devrait voir le jour cet été. Il s'agit également d'un lecteur amovible basé sur des cartes mémoire (MMC ou SD). Il apportera beaucoup de nouveautés et d'améliorations par rapport à son ancêtre : plus rapide, deux ports pour cartes mémoire, changement à chaud des cartes, horloge sauvée par pile, etc. S'il tient ses promesses, l'UltraSatan sera le meilleur choix pour équiper ses ST/E, Mega ST/E et TT en lecteurs amovibles. Les réservations sont closes depuis fin mai et les premières livraisons sont prévues pour le mois de juillet. La page officielle : *http://joo.kie.sk/ultrasatan/*

## Un clone de Tron non terminé

Tron a fait bien des émules et en voici une autre adaptation sur Falcon. Bien qu'il ne soit pas terminé, ses auteurs ont préféré le diffuser (avec ses sources) plutôt que de le voir moisir au fond d'un obscur disque dur. A télécharger :
*http://files.dhs.nu/files_game/tscctron.zip*

## XiTEC Presentation Disks

Il s'agit d'un regroupement d'écrans de démos réalisées par le groupe Omega. Ces démos n'ont jamais été publiées auparavant. A découvrir sur *http://www.pouet.net/prod.php?which=52370*

Restez à l'écoute de l'actualité Atari sur notre forum :
**http://forums.acbm.com/**
acbm/forum/listthreads?forum=12

## Amiga Demo 2

Vingt ans après l'Amiga Demo du groupe The Exceptions, Leonard / Oxygene propose pas moins de trois heures de musiques avec l'Amiga Demo 2. Elle fonctionne sur STE, Mega STE, TT et Falcon. A consommer sans modération : *http://pouet.net/prod.php?which=52336*

## TT-Hires demo

Ray du groupe TSCC a codé une démo exclusivement pour Atari TT. C'est un slideshow d'images en 1280x480, avec un maximum de 32 couleurs par ligne. La page sur Pouët : *http://pouet.net/prod.php?which=52339*

## Nouvelle démo : Scene Before

A l'occasion de la sortie d'une compilation de jeux en DVD par Marcer, le groupe Stax a réalisé une démo nommée Scene Before. Elle fonctionne sur tout ST/STE à partir de 1 Mo de mémoire. La page sur Pouët : *http://pouet.net/prod.php?which=52394*

## Dada II

Notre ami Georges de Belgique, auteur entre autre de PicrossST, nous signale qu'il travaille toujours sur le jeu Dada II. Il prévoit un mode multi-joueurs (quatre maximum, évidemment) au tour-

par-tour sur un même ST et peut-être en réseau MIDI avec quatre Atari (ST/E, Falcon ou TT). L'année 2009 verra son lot de nouveautés nous arriver tranquillement.

## Forum Atari réservé au GFA Basic

Il existe un nouveau forum réservé au GFA basic. Il a été créé par Shadow272 avec l'aide de Tomchi, ce dernier ayant participé musicalement à PicrossST. Il est déjà bien organisé, comporte de nombreux sources et un tutoriel pour les débutants. Les pointures en GFA inscrites sur ce forum apportent des programmes très intéressants. Vous y êtes d'ailleurs tous les bienvenus. L'adresse : *http://atari.gfa.forum.free.fr/*

## Nouveau jeu de Paradize

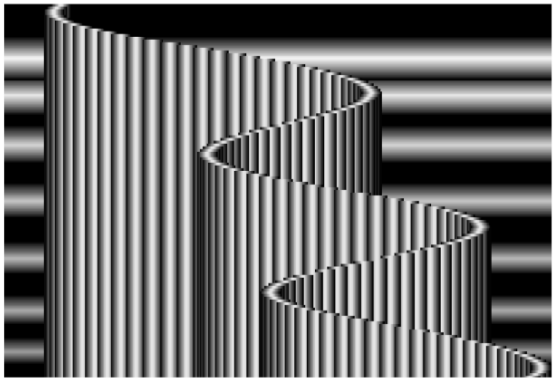
Spy4K est un petit jeu de réflexion qui n'occupe que 4 Ko, réalisé par Orion. Ne fonctionne pas sur STF (STE, Falcon ou émulateur recommandé). Disponible ici : *http://paradize.final-memory.org/downloads/spy4k.zip*

## Deux anciennes démos ST inédites

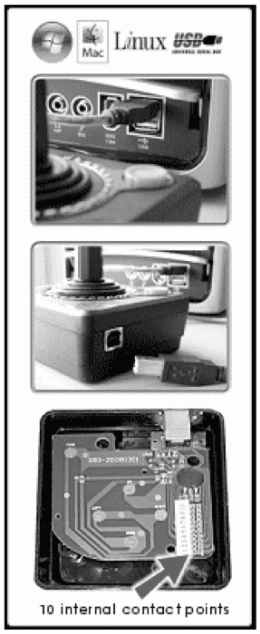
La première s'appelle Water Guns et provient du groupe Euphoria. Elle propose une succession d'effets sympathiques. La seconde est un écran d'Amadeus Wolf Gang initialement prévue pour la Snork Megademo.
Téléchargement de Water Guns : *http://pouet.net/prod.php?which=51992*
Téléchargement de l'écran d'Amadeus Wolf Gang : *http://files.dhs.nu/files_demo/newdist1.zip*

## More Or Less Zero

Il s'agit de la toute dernière démo du groupe Dead Hackers Society, elle s'annonce comme étant l'une des meilleures démos STE. Téléchargement, commentaires et vidéo ici :
*http://pouet.net/prod.php?which=51962*



## Joystick classique Atari USB




En voilà une curiosité : un bon vieux joystick Atari 2600 en version USB pour PC et Mac, sous Windows, Mac OS X et Linux, rien que ça ! Pour se procurer cette merveille : *http://www.legacyengineer.com/store.html*

## Intro pour Alternative Party 2008

Paradox a réalisé une intro STE pour l'Alternative Party 2008. Elle est disponible ici : *http://files.dhs.nu/files_demo/ALTPARTY.ZIP*

## Ocean Machine sur Falcon

Après la Silkcut, Mikro du groupe Mystic Bytes vient de porter une autre démo Amiga du groupe Black Lotus : Ocean Machine. Il faudra cependant un Falcon avec un 68060 rapide pour en profiter pleinement. A noter que la démo ne fonctionne pas avec un moniteur VGA. La démo et sa vidéo se trouvent sur *http://www.pouet.net/prod.php?which=16337*

## Forgotten Bits

Il s'agit d'une démo écrite en GFA Basic et abandonnée en 1992. Seize ans plus tard, Dbug de NeXT a récupéré les sources afin de terminer cette petite démo. A voir sur *http://pouet.net/prod.php?which=51032*

*Strider*
*avec la participation de Tmi*

Voici des nouvelles du logiciel InShape (modeleur + ray-traceur). Depuis le mois de février 2009, une nouvelle version d'InShape est disponible : il s'agit de la version 3.05.
La dernière mise à jour datant du 9 février 2005.

La mise à jour 3.05 est gratuite mais n'est utilisable que pour les utilisateurs enregistrés à la version 3.04 (qui est la version de diffusion officielle depuis le 10 novembre 2003). Tous les utilisateurs déjà enregistrés à la version 3.04 peuvent télécharger gratuitement les fichiers pour se mettre à jour et passer à la version 3.05 sans que cela ne change quoique ce soit à leurs paramétres d'enregistrement.

Les fichiers de mise à jour sont rassemblés dans une archive (v305.LZH) et un fichier texte explique comment procéder, car il n'y a pas d'installation automatiquement. Il faut remplacer les fichiers manuellement. Mais cela se réalise très facilement puisqu'il n'y a que 4 fichiers à changer et les emplacements sont indiqués.
Bien évidemment, depuis février 2009, tout acquéreur d'InShape PRO reçoit la version 3.05 directement.

**1- LES NOUVEAUTÉS DE LA VERSION 3.05**

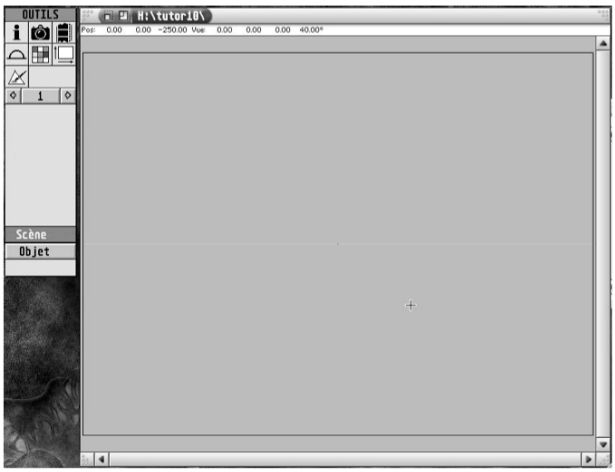
Pas de grand chambardement certes ni de révolution du logiciel, mais quelques améliorations qui apportent davantage de confort d'usage.
Tout d'abord, un nouveau fichier SCREEN.LDG qui améliore notablement l'affichage à l'écran des couleurs lorsque vous souhaitez utiliser une résolution Atari en 16 couleurs. S'il est évident que ce type de résolution n'est pas idéal pour utiliser InShape, c'est une «petite» contribution pour rendre InShape aussi universel que possible quelque soit le type d'Atari et de résolutions utilisées. Il est quand même vivement recommandé d'utiliser une résolution de 256 couleurs, le must étant une utilisation en 24 bits.

La seconde nouveauté est la prévisualisation d'une animation. Dans le menu «IMAGEUR», sélectionner «Test d'Animation» qui ouvre la fenêtre permettant de voir la séquence d'animation. Deux nouveaux boutons apparaissent donnant la possibilité de faire défiler pas à pas l'animation. Auparavant il était uniquement possible de lancer la séquence d'animation du début à

la fin sans possibilitée de faire une pause à un moment particulier. Maintenant il est possible d'apprécier et d'analyser le cadrage de chaque image composant l'animation (et par conséquent de corriger le tir en cas de cadrage non souhaitable et généré par les calculs d'interpolation entre les moments-clé).
La troisiéme nouveauté concerne le cas du fichier SCN_BACK.TGA.
En effet, dans le dossier INSHAPE PRO on peut découvrir le sous-dossier SKINS. Ce sous-dossier contient de quoi customiser l'aspect visuel de l'interface d'InShape en insérant des images comme texture d'interface. Ca, c'est pour l'œil et le fun. Toutefois le cas du fichier SCN_BACK.TGA propose une option visuelle qui apporte une véritable aide dans la création d'une scène. Un précédent article a traité en détail de ce sujet. Pour voir la nouveauté apportée par la version 3.05 il faut se rendre dans le menu «FENETRE» et sélectionner «Couleur de fond». Vous découvrirez une nouvelle option «IMAGE DE FOND». En cliquant le radio bouton de cette option, il est dorénavant possible d'afficher dynamiquement l'image de fond de scène (donc l'image SCN_BACK.TGA). Cette possibilité offre un confort sans commune mesure avec l'ancienne méthode.

## 2- EXEMPLE PAR L'IMAGE

Concernant le cas de l'image de fond de scène, nous rappelons son intérêt :
1- Par défaut le fond de la scène est gris




2- On peut afficher une image de fond de scène

3- En chargeant une scène, la maquette 3D se superpose au fond

de scène. Prenons le cas de l'insertion d'une maison dans un paysage. Il devient possible de positionner proportionnellement la maquette 3D dans la future image à calculer. Travail grandement facilité par l'affichage dynamique de l'image de fond de scène

4- Ensuite il suffit de lancer le calcul par InShape, de récupérer l'image obtenue et de réaliser le montage d'un logiciel de dessin.

**3- A BIENTOT**

L'archive de mise à jour est téléchargeable sur le site de ST Magazine et prochainement sur le site de InShape 3. A défaut, vous pouvez la demander auprés de InShape Team à l'adresse mail suivante : *frederic.bs@free.fr*
Site InShape 3 :
*http://inshape.lutece.net*

*Frédéric Boudet & RayXambeR*

## Le ST vu par ... STMag !

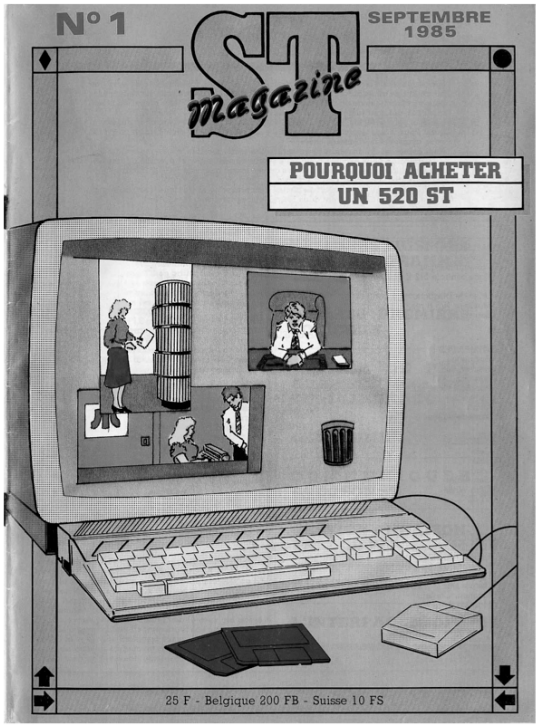
*Bienvenus dans cette nouvelle rubrique de ST Magazine qui nous permettra de nous replonger dans la petite histoire du ST et de ses successeurs, mais via le petit bout de la lorgnette des anciens numéros de STMag.*
*Rumeurs, promesses et projets tenus ou abandonnés, l'histoire du ST est parsemée de petites et grandes innovations. Plutôt que de chroniquer des numéros indépendamment les uns des autres, je vous proposerais plutôt de nous pencher sur un thème plus ou moins précis à chaque épisode, et voir comment celui-ci a été traité au fil des numéros de STMag. Bien sûr, avec le recul, il nous sera possible de mettre en perspective les différents éléments relatés ou annoncés à cette époque.*
*Pour cette première chronique, je vous propose de commencer tranquillement en nous replongeant dans la folle prime jeunesse du ST.*
*Par la suite, nous aborderons des sujets plus précis comme par exemple l'historique des nouveaux « concepts » d'Atari (le Transputer, le ST Pad...), les débuts de la MAO sur ST, la recherche du Basic ultime ou la genèse du STE avec toutes les folles*

*rumeurs qui circulaient avant son annonce officielle.*

*Et une fois n'est pas coutume, c'est avec un titre issu d'un autre magazine que nous allons débuter cette série.*

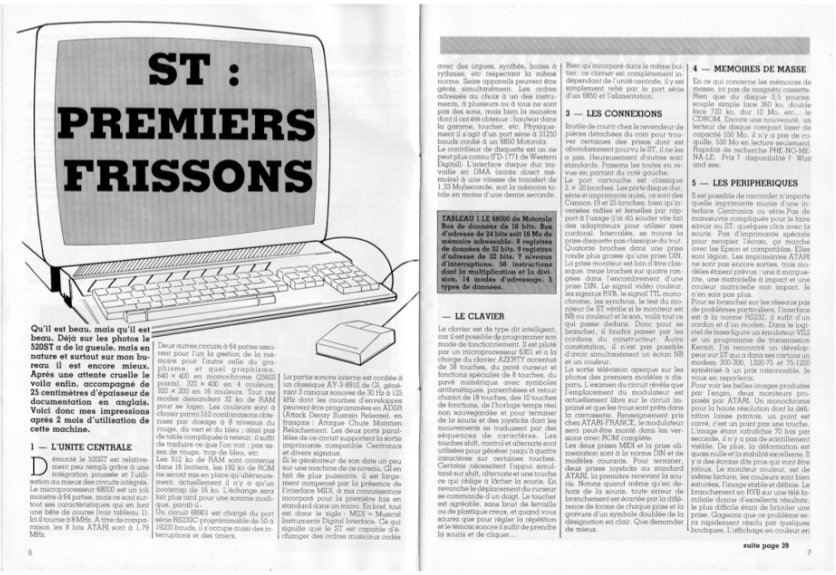
## Avez-vous vécu dangereusement ?

A la création du ST, la situation financière d'Atari est très précaire, et il y a peu de monde pour croire en l'avenir de la firme et de son nouvel ordinateur, en particulier dans la presse spécialisée. En France, la revue STMag est créée avant même la commercialisation du nouvel ordinateur, elle est diffusée d'abord de manière confidentielle puis plus classiquement en kiosques. En France également, la revue généraliste SVM, dans un guide d'achat de Noël présente la nouvelle machine plus ou moins sous ces termes « Vivez dangereusement, cette machine est prometteuse ».
STMag est donc né avec le ST et aura accompagné sa carrière depuis plus de 20 ans maintenant. La première année du ST est essentiellement marquée par une succession d'annonces, de salons et une effervescence créatrice qui se faisait sentir dans les pages du magazine.




## Le ST, une machine professionnelle ?

Pour se remettre dans le contexte, il faut se rappeler que la micro-informatique commençait seulement à rentrer dans les entreprises, et que les standards (ou monopoles) actuels, que ce soit en terme de système d'applications ou de logiciels bureautiques n'avaient pas d'équivalent. Dans ce fourmillement permanent, il n'était pas utopique de croire que le ST avait une chance de s'imposer sur le marché professionnel, d'ailleurs, il est impressionnant de voir le nombre de tableurs,



ST :
PREMIERS
FRISSONS

**Qu'il est beau, mais qu'il est beau. Déjà sur les photos le 520ST a de la gueule, mais en nature et surtout sur mon bureau il est encore mieux. Après une attente cruelle le voilà enfin, accompagné de 25 centimètres d'épaisseur de documentation en anglais. Voici donc mes impressions après 2 mois d'utilisation de cette machine.**

1 — L'UNITE CENTRALE

Démonté le 520ST est relativement peu rempli grâce à une intégration poussée et l'utilisation au mieux des circuits intégrés. Le microprocesseur 68000 est un joli monstre à 64 pattes, mais ce sont surtout ses caractéristiques qui en font une bête de course (voir tableau 1). Ici il tourne à 8 MHz. A titre de comparaison les 8 bits ATARI sont à 1,79 MHz.

Deux autres circuits à 64 pattes assurent pour l'un la gestion de la mémoire pour l'autre celle du graphisme, et quel graphisme. 640 × 400 en monochrome (25600 points), 320 × 400 en 4 couleurs, 320 × 200 en 16 couleurs. Tout ces modes demandent 32 ko de RAM pour se loger. Les couleurs sont à choisir parmi 512 combinaisons obtenues par dosage à 8 niveaux du rouge, du vert et du bleu : c'est pas de table compliquée à retenir, il suffit de traduire ce que l'on voit : pas assez de rouge, trop de bleu, etc.
Les 512 ko de RAM sont contenus dans 16 boitiers, les 192 ko de ROM ne seront mis en place qu'ultérieurement, actuellement il n'y a qu'un bootstrap de 16 ko. L'échange sera fait plus tard pour une somme modique, paraît-il.
Un circuit 68901 est chargé du port série RS232C programmable de 50 à 19200 bauds, il s'occupe aussi des interruptions et des timers.

La partie sonore interne est confiée à un classique AY-3-8910 de GI, généraut 3 canaux sonores de 30 Hz à 125 kHz dont les courbes d'enveloppes peuvent être programmées en ADSR (Attack Decay Sustain Release), en français : Attaque Chute Maintien Relachement. Les deux ports parallèles de ce circuit supportent la sortie imprimante compatible Centronics et divers signaux.
Si le générateur de son date un peu sur une machine de ce niveau, GI en fait de puissants, il est largement compensé par la présence de l'interface MIDI, à ma connaissance incorporé pour la première fois en standard dans un micro. En bref, tout est dans le sigle : MIDI = Musical Instrument Digital Interface. Ce qui signifie que le ST est capable d'échanger des ordres musicaux codés avec des orgues, synthés, boites à rythmes, etc respectant la même norme. Seize appareils peuvent être gérés simultanément. Les ordres adressés au choix à un des instruments, à plusieurs ou à tous ne sont pas des sons, mais bien la manière dont il est été obtenus : hauteur dans la gamme, toucher, etc. Physiquement il s'agit d'un port série à 31250 bauds confié à un 6850 Motorola.
Le contrôleur de disquette est un ne peut plus connu FD-1771 de Western Digital. L'interface disque dur travaille en DMA (accès direct mémoire) à une vitesse de transfert de 1,33 Mo/seconde, soit la mémoire totale en moins d'une dernie seconde.

TABLEAU 1 LE 68000 de Motorola
Bus de données de 16 bits. Bus d'adresse de 24 bits soit 16 Mo de mémoire adressable. 8 registres de données de 32 bits. 9 registres d'adresse de 32 bits. 7 niveaux d'interruptions. 56 instructions dont la multiplication et la division. 14 modes d'adressage. 5 types de données.

— LE CLAVIER

Le clavier est de type dit intelligent, car il est possible de programmer son mode de fonctionnement. Il est piloté par un microprocesseur 6301 et a la charge du clavier AZERTY accentué de 58 touches, du pavé curseur et fonctions spéciales de 8 touches, du pavé numérique avec symboles arithmétiques, parenthèses et retour chariot de 18 touches, des 10 touches de fonctions, de l'horloge temps réel non sauvegardée et pour terminer de la souris et des joysticks dont les mouvements se traduisent par des séquences de caractères. Les touches shift, control et alternate sont utilisées pour générer jusqu'à quatre caractères sur certaines touches. Certaine nécessitent l'appui simultané sur shift, alternate et une touche ce qui oblige à lâcher la souris. En revanche le déplacement du curseur se commande d'un doigt. Le toucher est agréable, sans bruit de ferraille ou de plastique creux, et quand vous saurez que pour régler la répétition et le témoin sonore il suffit de prendre la souris et de cliquer...

Bien qu'incorporé dans le même boitier, ce clavier est complètement indépendant de l'unité centrale, il y est simplement relié par le port série d'un 6850 et l'alimentation.

3 — LES CONNEXIONS

Inutile de courir chez le revendeur de pièces détachées du coin pour trouver certaines des prises dont est abondamment pourvu le ST, il ne les a pas. Heureusement d'autres sont standards. Passons les toutes en revue en partant du coté gauche.
Le port cartouche est classique 2 × 20 broches. Les ports disque dur, série et imprimante aussi, ce sont des Cannon 19 et 25 broches, bien qu'inversées mâles et femelles par rapport à l'usage (j'ai dû souder vite fait des adaptateurs pour utiliser mes cordonal. Intercalée, se trouve la prise diaquartte pas classique du tout. Quatorze broches dans une prise ronde plus grosse qu'une prise DIN. La prise moniteur est loin d'être classique, treize broches sur quatre rangées dans l'encombrement d'une prise DIN. Le signal vidéo couleur, les signaux RVB, le signal TTL monochrome, les synchros, le test du moniteur (le ST vérifie si le moniteur est NB ou couleur) et le son, voilà tout ce qui passe dedans. Donc pour se brancher, il faudra passer par les cordons du constructeur. Autre constatation, il n'est pas possible d'avoir simultanément un écran NB et un couleur.
La sortie télévision aperçue sur les photos des premiers modèles a disparu. L'examen du circuit révèle que l'emplacement du modulateur est actuellement libre sur le circuit imprimé et que les trous sont prêts dans le carrosserie. Renseignement pris chez ATARI-FRANCE, le modulateur sera peut-être monté dans les versions avec ROM complète.
Les deux prises MIDI et la prise alimentation sont à la norme DIN et de modèles courants. Pour terminer, deux prises joysticks au standard ATARI, la première recevant la souris. Notons quand même qu'en dehors de la souris, toute erreur de branchement est écartée par la différence de forme de chaque prise et la gravure d'un symbole doublée de la désignation en clair. Que demander de mieux.

4 — MEMOIRES DE MASSE

En ce qui concerne les mémoires de masse, ici pas de magnéto cassette. Rien que du disque 3,5 pouces, souple simple face 360 ko, double face 720 ko, dur 10 Mo, etc... le CDROM. Encore une nouveauté, un lecteur de disque compact laser de capacité 550 Mo, il n'y a pas de coquille. 550 Mo en lecture seulement. Rapidité de recherche PHENOMENA LE. Prix ? disponibilité ? Wait and see.

5 — LES PERIPHERIQUES

Il est possible de raccorder n'importe quelle imprimante munie d'une interface Centronics ou série. Pas de manoeuvre compliquée pour le faire savoir au ST, quelques clics avec la souris. Pas d'imprimante spéciale pour recopier l'écran, ça marche avec les Epson et compatibles. Elles sont légion. Les imprimantes ATARI ne sont pas encore sorties, trois modèles étaient prévus : une à marguerite, une matricielle à impact et une couleur matricielle non impact. Je n'en sais pas plus.
Pour se brancher sur les réseaux pas de problèmes particuliers, l'interface est à la norme RS232, il suffit d'un cordon et d'un modem. Dans le logiciel de base figure un émulateur VT52 et un programme de transmission Kermit. J'ai rencontré un développeur sur ST qui a dans ses cartons un modem 300-300, 1200-75 et 75-1200 symétrisé à un prix raisonnable. Je vous en reparlerai.
Pour voir les belles images produites par l'engin, deux moniteurs proposés par ATARI. Un monochrome pour la haute résolution dont la définition laisse pointer, un point est carré, c'est un point pour une touche. L'image étant rafraîchie 70 fois par seconde, il n'y a pas de scintillement visible. De plus, la déformation est quasi nulle et la stabilité excellente. Il y a des écrans dits pros qui vont être jaloux. Le moniteur couleur, est de même facture, les couleurs sont bien saturées, l'image stable et définie. Le branchement en RVB sur une télé familiale donne d'excellents résultats, le plus difficile étant de bricoler une prise. Gageons que ce problème sera rapidement résolu par quelques boutiques. L'affichage en couleur en

suite page 39

6 7

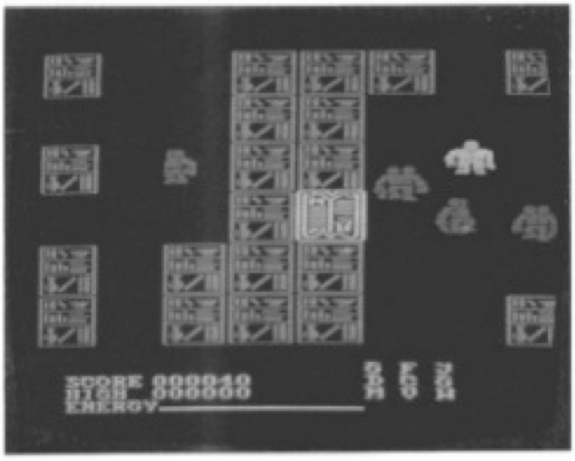
traitements de textes, bases de données éditées ou annoncés pendant la première année du ST. Malheureusement, aucun d'entre eux n'aura vraiment su s'imposer comme étant incontournable à cette période. La conclusion globale de STMag a cette période est que ces produits sont prometteurs mais pas encore au niveau de la concurrence sur PC ou Macintosh… C'est rétrospectivement malheureusement l'expression qui s'appliquera le mieux, y compris à leurs successeurs. C'est sans doute pour disposer de produits capables de convaincre les décideurs en entreprise qu'Atari a approché à cette époque Microsoft pour qu'ils développent sur ST. N'en déplaise aux anti-Microsoft du 21° siècle, la situation était différente à l'époque, Microsoft n'archi-dominait pas les systèmes d'exploitation mais proposait des produits reconnus, s'inspirant du meilleur de la concurrence. Son arrivée sur ST aurait déjà constituer un plus pour de nombreux décideurs de l'époque. Si rien d'officiel n'a jamais été édité par Microsoft sur ST, cette rumeur est à rapprocher de Wordperfect qui lui, avait développé son traitement de texte pour l'Atari mais ne l'a jamais réellement édité. Dans la même veine, plus tardivement, Borland s'est opposé à la diffusion de son Turbo C Atari en dehors de l'Allemagne alors qu'il avait été officiellement développé par Borland Allemagne. Coté professionnel toujours, Atari France a noué un partenariat avec Memsoft. Pour mémoire, Memsoft était l'éditeur français d'un basic homonyme utilisé pour développer des solutions d'entreprises très pointue, à l'instar des progiciels d'aujourd'hui. Très développé sur PC, l'annonce de son portage sur ST constituait une opportunité pour Atari en entreprise, les programmes devant être facilement portés d'une plate-forme à l'autre. Le principal défaut de

Memsoft était évidemment qu'il était uniquement en mode texte, un comble pour l'Atari ST et son GEM. Cet accord fut sans doute peu suivi d'effets...

C'est également pendant cette première année d'existence que CAD 3D de Tom Hudson (également auteur du mythique Degas Elite) est annoncé, considéré comme l'ancêtre de 3D Studio.
Pendant ce temps, les premiers logiciels de MAO font leur apparition, et rapidement, le ST s'imposera comme la machine de référence pour les musiciens. L'un des premiers est Music Studio, dédié au grand public, qui utilise le processeur interne du ST mais surtout les prises Midi pour composer et rejouer. Un produit difficilement comparable aux futurs ténors de la MAO mais qui a certainement initié plus d'un débutant. Comme produits musicaux professionnels, on trouve dans un premier temps essentiellement des éditeurs dédiés mais les premiers séquenceurs, dont PRO 24, sont annoncés.

**Et les jeux dans tout ça ?**

Du coté des jeux, il aura fallu quelques mois pour que les produits proposés se distinguent des 8 bits. D'ailleurs, la majorité des premiers jeux proposés exploi-



Lands of Havoc

taient à la fois les modes basse et haute résolution, à l'instar des 8 bits. Parmi les jeux marquants édités durant cette première année, on peut noter Sundog, Brattacas ou The Pawn. C'est pendant le CES de Chicago qu'a également été annoncé par les auteurs de Sundog le jeu mythique de l'Atari ST : Dungeon Master. Et oui, il date du début du ST, même si l'attente fût

IL EST MIDI, DOCTEUR SCHMURBLUK

En plus d'interfaces classiques : série/parallèle/disque dur, les notices techniques du ST mentionnent l'interface MIDI. Pour certains professionnels, MIDI fait partie de la vie quotidienne, pour les utilisateurs de micros, il reste souvent un mot barbare ou sens inconnu. Cette série d'articles aura pour but de faire découvrir l'intérêt de cette interface pour la première fois disponible en standard sur un micro-ordinateur.

Si les informaticiens ont quelques fois des problèmes pour entre eux, les musiciens en ont tout autant avec leurs instruments. Le bruit d'une interface occupé l'aspect de bestiaux dans un marché de plus plusieurs moutons. Mauvaise chosses se présentent SEQUENTIAL CIRCUIT, le plus pénétrant des sociétés américaines, proposa aux autres constructeurs une entente sur la base de sa propre interface, l'USI. Les opinions furent très plus intéressés, et une synthèse avec leurs propres proportions crèment en 1983 la création de la norme MIDI. Le premier synthétiseur équipé d'une interface MIDI, le Prophet 600 de SEQUENTIAL, fut bientôt disponible. Depuis, un nombre important d'instruments, du clavier à la boîte à rythme en passant par les séquenceurs et les séquenceurs sont munis de cette fameuse interface.
L'ordinateur vient se joindre à cette déjà nombreuse famille. Deux conséquences majeures en découlent.
Les musiciens professionnels vont pouvoir disposer, surtout avec la puissance et la rapidité du 520 ST, d'un nouvel outil dans la recherche et la création de nouvelles musiques. Quant aux utilisateurs des micros, ils vont découvrir de nouveaux périphériques qui peuvent accroître le champ de leurs loisirs informatiques.

LES NOUVEAUX INSTRUMENTS

Une imprimante est un périphérique qui ne peut que recevoir des informations. C'est le cas aussi du moniteur vidéo. A l'inverse le clavier de l'ordinateur ne peut qu'envoyer des informations, tout comme une tablette graphique, une caméra vidéo ou encore un manette de jeu.
Les périphériques de stockage, mémoires, mémoires utilité de disquettes peuvent indifféremment envoyer ou recevoir.
Il en est de même pour les instruments de musique électroniques. Un synthétiseur comprend un clavier et un expanseur (générateur sonore). Son utilisateur peut envoyer des informations par le clavier ou en recevoir par l'intermédiaire d'un clavier séparé, d'un autre synthé ou d'un ordinateur. C'est pourquoi, derrière un synthétiseur équipé d'une prise MIDI il y a deux prises une « IN » qui permet au synthé de recevoir des ordres extérieurs, une « OUT » pour envoyer des informations à d'autres machines.
Un clavier ou n'importe qu'une « OUT », un expanseur qu'une « IN ».

Certains appareils sont équipés d'une MIDI « THRU » qui permet le transmettre des informations MIDI vers d'autres instruments.

BRANCHER VOTRE PREMIER INSTRUMENT

Avec le ST, rien de plus simple, il ne vous faut que deux cordons DIN(IN tout à fait ordinaires).
Trouver l'entrée MIDI est déjà sous le ST (arrière droite). Deux cordons, d'abord, vous demandera les 1.000 à 2.000 francs que coûte cette interface pour les micros ordinateurs. Et ensuite, vous les utilisateurs de 520 ST ayant cette interface en standard, les éditeurs de programmes MIDI (voir des exports de diffusion importante, ce qui ne permettra l'essor de ces logiciels encore trop restreint.

LISTING APPAREILS MIDI

| | |
|---|---|
| — Orgues Electroniques | |
| JVC KS-620 | 7.500 F |
| CASIO CT 6000 | 10.000 F |
| YAMAHA PS-6100 | 12.500 F |
| — Synthétiseurs | |
| CASIO CZ-101 | 5.200 F |
| KORG Poly-800 | 7.500 F |
| PROPHET Mux | 7.900 F |
| ROLAND Juno 106 | 8.700 F |
| YAMAHA DX7 | 13.500 F |
| SIEL Opera 6 | 13.900 F |
| — Piano Electrique | |
| ROLAND HP-400 | 11.000 F |
| TECHNICS PV10 | 8.500 F |
| — Guitare | |
| ROLAND GR700/707 | ? |
| — Batterie | |
| CAVAGNOLO Midi-5 | 6.000 F |
| — Boîte à rythmes | |
| ROLAND TR 707 | 5.000 F |
| YAMAHA RX 15 | 5.000 F |

A noter que des claviers sans synthés, mais avec prise MIDI sont disponibles chez ROLAND et CHERIEUM.

L'INTERFACE

Elle répond désormais à un standard très précis régi par un document « MIDI SPECIFICATION 1.0 ».
Chaque instrument aux normes MIDI est équipé d'un émetteur ou d'un récepteur ou des deux.
L'interface opère à 31.25 Kbend, ce qui lui permet de transmettre (équivalent de 500 notes par seconde. Si l'on divise cette quantité par les seizes canaux disponibles, c'est encore plus de 30 notes par seconde ce qui est suffisant pour la plus part des applications.
On peut donc brancher 16 appareils différents et les faire réagir tout à tour. Chacun de ces appareils peut accéder au numéro de canal et le musicien lieto précéder par ce numéro l'information qu'il veut envoyer particulièrement à cet appareil. Nous verrons dans le prochain article les différentes commandes disponibles sur MIDI et les possibilités qui en découlent, mais avant de constituer un orchestre complet commençons par le début.

LES PREMIERS PROGRAMMES

Le musicien professionnel a besoin de pouvoir contrôler de nombreuses machines, de stocker des nouveaux en mémoire, de trouver de nouvelles sonorités, d'écrire facilement des partitions sur papier. Des logiciels permettent ces fonctions seront parmi les premiers à apparaître. Le bricoleur micro cherche à apprendre de manière agréable la musique, à être aidé par la machine lors de ses installations techniques, etc... D'autres types de logiciels vont lui être spécialement destinés, surtout si le bonze de prix sur les claviers se pourrait ou même rythme. (CASIO CZ 101, le premier synthé à 5.000 francs). Mais tout ceci existe déjà (pour très cher ! sur d'autres machines. Le véritable challenge sera donc l'association d'un musicien et d'un programmeur pour utiliser le potentiel du 520 ST dans de nouvelles directions.

ST : PREMIERS FRISSONS (SUITE)

80 colonnes est un modèle du genre que ce soit sur le moniteur ou le téléviseur.
Le ST accepte soit une souris à deux boutons et un joystick, soit deux joysticks. Les joysticks le laissent sans réaction.

6 — MES IMPRESSIONS SUR LE MATERIEL

La fabrication de cet appareil est excellente. La finition soignée, sans modifications de dernière minute ce qui est signe d'une étude bien réalisée. Les ventoses de raccordement des claviers sont un peu courts et ne permettent pas de disposer les lecteurs derrière le machine par exemple. Les cordons d'alimentations sont aussi longs et heureusement car celles-ci sont extérieures et dans le plus pur style ATARI, c'est-à-dire un gros bloc noir ventilé sans échauffement notable pour l'unité centrale et un pour lecteur de disquette. Enfin, on prie où est l'erreur, il nous reste de quoi acheter une prise multiple.

7 — LES LANGAGES DE DEVELOPPEMENT

La configuration développement qui est en place possède un Basic crème un compilateur C, l'assembleur 68000 et le linker. Avec des machines 16-32 bits comme le ST, il est probable que le C va petit à petit détrôner l'assembleur même maxim dans le développement des programmes. Le micro principale est la portabilité élevée des codes sources d'une machine à l'autre même avec des microprocesseurs différents. Seule les modules d'entrée-sortie et les bons avec le système d'exploitation devront être modifiés. Ces modules de plus sont généralement livrés avec le compilateur. Le code généré par un compilateur C est un code de source assemblée qu'il est donc possible d'optimiser avant d'assembler, bien que ce ne soit nécessaire que si l'on pose des problèmes critiques de taille ou de vitesse. L'assemblée devrait se voir remplacé progressivement ou développé par le C. Le Basic, le Basic du Basic et le Logo de très belle facture. Ce sont des logiciels multitâches, mais on dédiera plusieurs pages une lentère pour le débuggage ou le mode trace et une lentère graphique. Le Logo est déjà disponible, reste à tester le Basic. Ce devrait être fait pour le prochain numéro.

Jean-Michel DUBOIS

longue… Le CES de Chicago donc, qui fut l'occasion de faire le point sur le marché ludique américain : absence quasi-complète des IBM PC(!), Mac , montée en puissance de l'Atari 520 ST (le 1040 ST étant considéré comme une machine professionnelle, aucun jeu n'exploite les 512 Ko supplémentairess) et dans une moindre mesure de l'Amiga (l'Amiga 500 n'étant sans doute pas encore sorti), le C64 et le 130XE résistent alors que le MSX et l'Amstrad sont inexistants (il ne fait pas bon être non américain). L'autre surprise concerne les consoles de jeu qui reviennent, ainsi Atari a vendu (ou plutôt bradé) 1 million de 2600 en

1985 et propose la 7800. Les japonais Nintendo et Sega débarquent. Ils auront le succès que l'on connaît.

**De nouveaux matériels… ou pas**

Pour finir ce tour d'horizon, revenons sur les annonces matérielles. Chacun connaît plus ou moins la chronologie de la gamme ST. Si c'est bien durant cette première année que la première évolution majeure a eu lieu (intégration tout en un dans le STF), les évolutions suivantes auront attendues plus longtemps (Mega ST, STE, TT, Mega STE, Falcon). Pourtant, durant cette première année d'existence, Atari aura successivement annoncé lors de différents salons les matériels et évolutions suivants : Emulateur PC par Atari (jamais commercialisé, les émulateurs PC existants ont été créés par des sociétés tierces), l'imprimante laser (disponible plus tard, lors de la commercialisation du

Mega ST), la carte graphique 1024x1024 (jamais commercialisée pour les ST/F), une station type VAX (le futur TT), un Unix (il faudra attendre le TT), un lecteur CD-Rom (ce sera pour beaucoup plus tard) ou un nouveau chip musical pour remplacer le Yamaha (il faudra attendre le STE), les 2080 et 4160 ST (à vocations professionnelles, remplacés par les Mega ST), un blit chip (plus connu sur le nom de Blitter, originellement prévu pour pouvoir être intégré dans tous les ST existants), un ST à base de 68020. A noter que ce dernier, ainsi que l'imprimante et la carte graphique étaient espérés pour mars 1987…

Nous reviendrons plus tard sur la genèse du STE, mais on voit bien en relisant ces premiers numéros de STMag que si Atari s'était donné les moyens de ses ambitions, et surtout s'ils avaient donnés suite à leurs projets, la gamme aurait évoluée plus rapidement et aurait sans doute pu résister aux Macintosh et aux PC dans le monde professionnel.

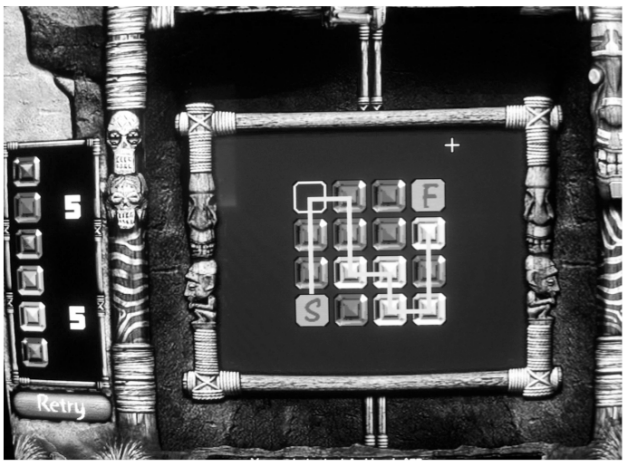
**Conclusion**

Voilà, cette première plongée dans l'histoire du ST vue par STMag est terminée, et pour reprendre le titre de SVM qui avait tant agacé les chroniqueurs de STMag de l'époque, oui, nous avons certes vécu dangereusement, mais nous avons grandement apprécié l'expérience, sinon, nous ne serions plus là à lire STMag nouvelle génération !

*Fadest*

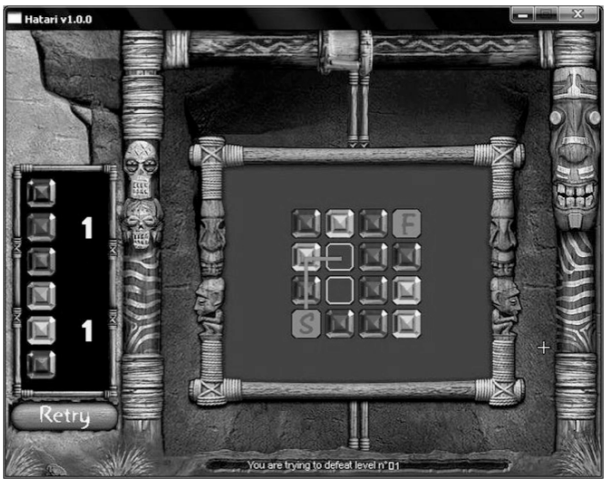
*Réalisé par Cooper*
*Paradize 2009*
*http://paradize.atari.org*
*Falcon 256 couleurs configuration de base 4 Mo, VGA*
*Emulateur Hatari*

L'année démarre bien, avec ce nouveau *puzzle* concocté par la même équipe du jeu *ChainZ* (hormis pour la musique qui est l'œuvre de Deelite). Cette fois le but est d'une simplicité à toute épreuve. On peut même dire qu'il est trop simple !
Du point S au point de sortie F, avec la souris, il faut sauter de couleur en couleur, mais il est impératif d'avoir le même nombre de cases parcouru par couleur avant de cliquer sur F. Rien de plus simple avec deux couleurs, mais quand trois couleurs arrivent, cela se complique un peu, une chance qu'il vous soit permis de rejouer sans limite le tableau en cours, le cheminement à travers les tableaux, est automatiquement sauvegardé de sorte que




plus tard vous puissiez repartir et continuer votre aventure en cliquant tout simplement sur S à partir du tableau de présentation. Facile au début mais je pense qu'avec les 6 couleurs disponible là c'est une autre histoire.
Une petite musique accompagne ce jeu aux décors magnifique façon Indiana Jones, aller savoir il y a peut-être un trésor à découvrir, un jeu bien sympathique qui vient gonfler le nombre impressionnant de *puzzle games* existants sur nos machines préférées.

*Tmi*



## Atari Gaming 2.0

*Lorsque vous portez un intérêt à des jeux sur Atari ST et que vous surfez sur le web, une tonne de sites et de ressources sont à votre portée. Vous pouvez télécharger presque toutes les disquettes des jeux, trouver une multitude d'informations à propos des jeux et trouver beaucoup de forums où vous parlerez des jeux. Donc, vous pouvez vous informer, télécharger et discuter...*

## Mais où réside l'expérience vidéoludique ?

Lorsque les gens ne parlent que des jeux et non pas du fait de jouer à ces jeux, c'est le stade où nous pouvons dire que la pratique du jeu sur Atari ST est morte. L'esprit des jeux ne devient palpable que lorsque vous y jouez.

Mais le fait de jouer sur Atari ST a un rapport étroit avec la motivation. Tout d'abord, chacun d'entre nous n'a pas assez de temps libre. Ou plutôt disons que nous avons tous d'autres priorités, et que certains d'entre nous aimeraient faire une entorse à ces priorités afin de faire revivre ce bon vieux temps où, encore jeunes, nous jouâmes à

des jeux, assis devant notre ST.

La plupart du temps, le problème réside dans le choix du jeu et, finalement, la motivation s'enfuit avant même d'être capable de choisir le bon jeu. En ce qui me concerne, cela m'est arrivé souvent. Les amateurs de jeux vidéo sur d'autres plate-formes connaissent aussi ce problème. L'une des solutions pour y remédier est de démarrer un tournoi hors-ligne.

Un tournoi hors-ligne se présente sous la forme d'un sujet dans un forum où les gens postent leurs scores pour un jeu choisi précédemment. Un tel tournoi est divisé en saisons et en manches. Une saison correspond à une année ou à une période d'un an. Une manche est une compétition dans un jeu en particulier, elle dure une ou deux semaines. Celui ayant le plus de points à la fin d'une manche est déclaré vainqueur. La position du joueur dans la manche détermine ses points

gagnés au classement général de la saison. A la fin de la saison, le joueur possédant le meilleur score devient le champion.
Les scores sont postés sur le forum. Tricher reste possible bien qu'en réalité ce ne soit pas un problème car, en général, les participants se connaissent. Une photo du score est toujours bienvenue, bien que cela ne soit pas nécessaire.

Puisqu'il n'existait aucun tournoi hors-ligne de jeux sur Atari ST, Christos et moi eûmes une discussion sur #atariscne et Christos proposa de démarrer le "ST Offline Tournament" [1]. Ainsi naquit STOT. Depuis, d'autres joueurs nous rejoignirent et nous mîmes ensemble sur pied les règles du tournoi, le système de gains de points et la méthode de choix des jeux.
Le tournoi est hébergé sur le site www.atari-forum.com en raison de la présence d'un grand nombre de joueurs sur ST mais aussi parce que les deux organisateurs sont actifs sur ce forum.

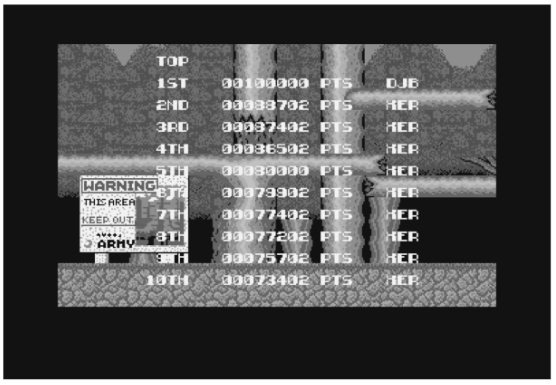
De ce fait, STOS est une plateforme dédiée à ceux qui aiment jouer à des jeux ST de nos jours. Pour nous, c'est une chance de partager notre passion avec d'autres joueurs du monde entier. D'autres tournois hors-ligne existent pour différentes plateformes :

*Plate-formes diverses : Retro Gaming League [2]*
*Amiga : English Amiga Board Competition [3]*
*Atari 8 bits : Atari Age A8 High Score Club [4], Abbuc Bundesliga [5]*
*Atari VCS : Atari Age VCS High Score Club [4]*
*Atari 5200 : Atari Age 5200 High Score Club [4]*
*Atari 7800 : Atari Age 7800 High Score Club [4]*
*Atari Jaguar : Atari Age Jaguar High Score Club [4]*
*Atari Lynx : Atari Lynx High Score Club [4]*

## Les règles

Elles peuvent se résumer en une seule phrase : une fois le jeu sélectionné, chacun est invité à poster ses scores dans le sujet adéquat sur www.atari-forum.com.
De manière détaillée : tel qu'indiqué dans le règlement [6], le tournoi STOT se déroule généralement de cette manière :

1. La compétition est bihebdomadaire. Un jeu choisi est joué pendant deux semaines.
2. Lors de la seconde semaine du concours, un sondage est effectué dans le but de définir le prochain titre qui sera joué. Les jeux dans ce sondage sont pré-sélectionnés par les organisateurs, basés sur une



liste de souhaits.

3. Le jeu qui gagne le sondage devient le prochain pour la compétition.
4. Chaque joueur peut poster autant de scores qu'il le souhaite. Seul son meilleur score compte.
5. Les points sont attribués après clôture de la manche de cette manière : 8 points pour le joueur ayant le meilleur score, 6 pour le second, puis 4, 3, 2 et 1 pour les joueurs suivants.
6. L'ensemble des 24 manches est appelé "saison" [8]. Le vainqueur d'une saison est celui qui possède le plus de points (ou qui s'appelle simplement Xerus ;-)
7. Les nouveaux jeux qui viennent de sortir sur ST sont prioritaires dans le tournoi [9].
8. D'après les règles précédentes, il est clair que seuls les jeux qui fournissent un système de score peuvent être sélectionnés pour le tournoi.

## Le futur

Il y aurait tant de choses à dire à propos de STOT que nous y reviendrons dans de futurs numéros, afin d'aborder différents aspects du *retrogaming* sur Atari et de ses évolutions imprévisibles en raison du dynamisme de la communauté des joueurs.

Enfin, nous voulons vous inviter, vous qui jouez sur Atari, à participer au tournoi STOT. Si le cœur vous en dit, venez apprécier le jeu en cours et nous serons heureux de découvrir chaque score posté (du moment où le score est plus bas que le mien ;-)

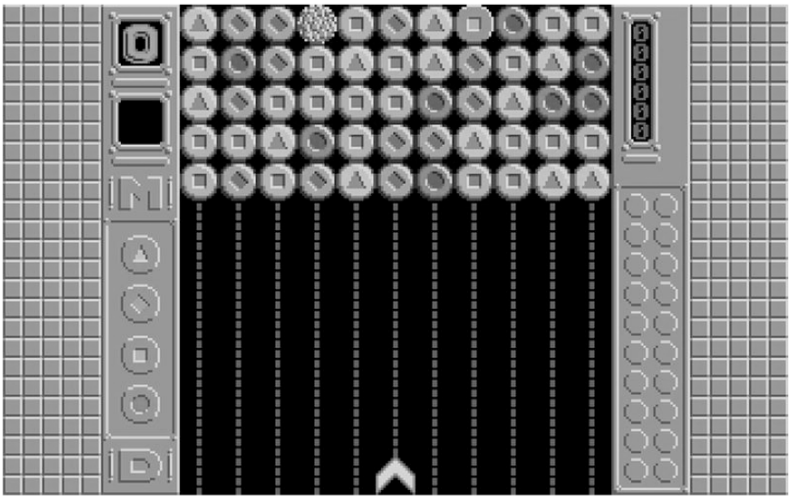
*ThorN*

[1] STOT sur www.atari-forum.com : *http://www.atari-forum.com/viewforum.php?f=53*
[2] Retro Gaming League : *http://z11.invisionfree.com/RetroLeague/index.php?act=idx*
[3] English Amiga Board Comeptition : *http://eab.abime.net/forumdisplay.php?f=85*
[4] Atari Age High Score Clubs : *http://www.atariage.com/forums*
[5] Abbuc Bundesliga : *http://mitglied.lycos.de/gunnarbusse/bajamar/bundesliga2.html*
[6] Règlement de STOT : *http://www.npoi.de/custom/stotDBphp/web/rules.php*
[7] Liste de souhaits de STOT : *http://www.atari-forum.com/viewtopic.php?f=53&t=14628*
[8] STOT saison #1: *http://www.npoi.de/custom/stotDBphp/web/listofseasoncompos.php?competition=1&season=1*
[9] Meilleurs nouveaux jeux de la saison : *http://www.npoi.de/custom/stotDBphp/web/bestnewgameseasonone.php*

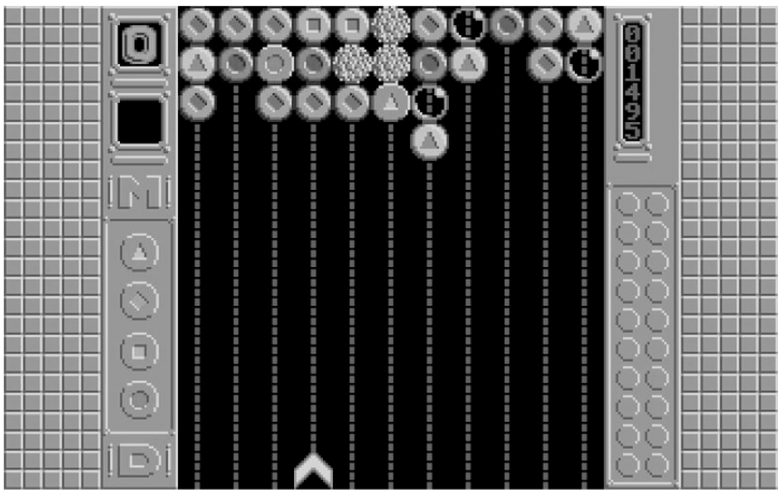
*Réalisé à la Outline 2008 par Dma-Sc, Sector One*
*http://pouet.net/prod.php?which=50498*

*Magical Drop* est à l'origine un jeu de la société Data East, sorti en arcade et sur Neo-Geo en 1995 puis décliné par la suite sur de nombreuses consoles. Ce jeu eut un véritable succès, à tel point qu'il y eut plusieurs suites. Vous avez la possibilité de visionner toute les versions de ce jeu sur Youtube en tapant tout simplement Magical drop (et non pas Manical ;-)
La version qui nous intéresse a été réalisée lors de la dernière Outline 2008 et n'a pas à rougir face à l'original. Certes il n'y a pas de voix digitalisées mais l'ambiance demeure vraiment excitante grâce à la musique et surtout la jouabilité. *Manical Drop* se joue au clavier, au *joystick* ou avec le *joypad* de la Jaguar. Et pour couronner le tout un mélange manette et clavier est aussi possible, bref vraiment tout ce qu'il vous faut pour jouer confortablement.

Le principe du jeu est de faire disparaître les pièces de même couleur en les déplaçant. Cela se fait en deux temps : il faut d'abord en attraper puis les placer à un autre endroit. Votre sens de l'observation est très sollicité car les pièces descendent inexorablement. Seule condition : placer au minimum 3 pièces en colonne pour les éliminer. Cela est aussi bien souvent vrai pour les pièces adjacentes, à tel point qu'il n'est pas rare de faire disparaître un lot de 10 ou 15 pièces d'un seul coup, avec une réaction en chaîne des autres couleurs se voyant déplacées elles-mêmes par tout ce chamboulement. La prise des pièces s'effectue par une pression du manche vers le bas, prises à la



suite sont acceptées, pour déposer le tout en colonne où vous le souhaitez en appuyant vers le haut. Simple mais efficace *(NDLR : en arcade cela se faisait par l'appui sur un bouton. Bizarre de ne pas avoir conservé ce mode de jeu ici)*.



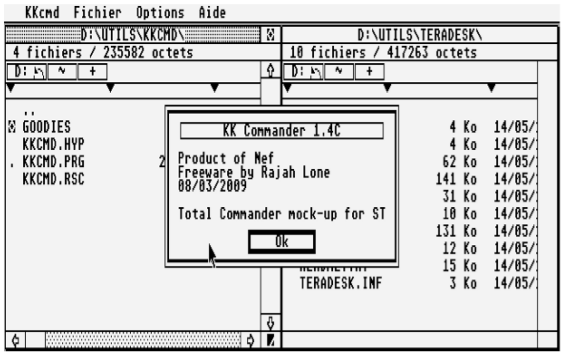
Trois éléments viennent apporter un peu de piment et de la variété dans le jeu : la bulle qui disparaît quand une pièce est lancée contre elle ; le rocher qui joue un rôle de trouble-fête mais sait se faire enlever dans la tourmente d'un lot de même couleur. Et le *combo* qui prend une couleur et vous offre une fois explosé l'heureuse surprise de faire disparaître toutes les autres bulles de même couleur du tableau. Ce qui sauve la mise très souvent lorsque l'on est proche de la rupture. Les options proposent aussi de jouer à deux sur le même écran en choisissant son mode de contrôle : le premier qui perd arrête le jeu et offre la victoire à son adversaire.

Il s'agit d'un excellent programme, stressant à souhait dans la lignée des grands jeux d'arcade. Une très belle réalisation et une réelle envie d'y revenir.
Se joue indifféremment sur Ste, Falcon et émulateur.

*Tmi*

## Litchi 1.1H et KK Commander 1.4C

Pierre Tonthat, alias Rajah Lone, l'homme qui débogue plus vite que son ombre, a effectué quelques corrections sur deux de ses logiciels : Litchi, un client FTP, et KK Commander, un gestionnaire de fichiers fortement inspiré de Total Commander. Ce dernier possède d'ailleurs une nouveauté intéressante : il permet d'ouvrir des images disques .ST ou .MSA et de naviguer dans l'arborescence comme s'il s'agissait de véritables disquettes. A télécharger sans plus tarder sur http://ptonthat.club.fr/index.html




## SainT 2.13

Cette version 2.13 apporte beaucoup d'améliorations concernant la qualité de l'émulation d'un STE. Ainsi, la démo "More Or Less Zero" fonctionne bien mieux qu'avant. A télécharger sur *http://leonard.oxg.free.fr/*

## Pilotes de scanners SCSI

Le site officiel de Homa Systems House propose plusieurs pilotes et logiciels pour utiliser des scanners SCSI sur Atari. Vous trouverez ScanX Pro 1.13R3, ScanX Pro 1.13R4 et NovaScan 1.23E en libre téléchargement.

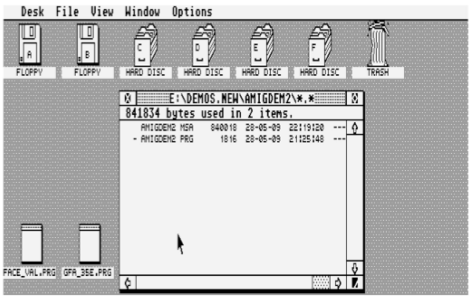
L'adresse : *http://www.geocities.com/nmontaser/html/exe/*

## MyAES 0.92

La nouvelle version de cet AES alternatif apporte quelques améliorations, telle qu'une meilleure prise en charge de TOSWIN2. La page officielle : *http://myaes.lutece.net/*

## TeraDesk 4.0

Beaucoup d'améliorations pour les machines haut de gamme sur lesquelles sont connectées de gros disques durs, ainsi que pour ARAnyM : meilleur affichage de la taille des fichiers et des dossiers, limitation des partitions à 2 To, meilleure prise en compte des liens symboliques, etc. Sans oublier les habituelles corrections. Bien entendu, TeraDesk 4 reste toujours utilisable sur un simple ST de base. A télécharger ici :




*http://solair.eunet.rs/~vdjole/teradesk.htm*

## Mymail 1.91

Cette nouvelle version du logiciel de gestion de courrier électronique apporte d'importantes améliorations et des corrections de bogues. Disponible ici : *http://erikhall.mine.nu/~erikhall/programs/mymail.html*

## x128 rel5

x128 est un émulateur de ZX Spectrum porté du monde Unix par PeP. Il ne fonctionne que sur une machine puissante, comme un Falcon CT60 sous FreeMiNT. A télécharger ici : *http://hem.passagen.se/shoggoth/x128/x128-freemint-rel5.tar.gz*

*Strider, avec la participation de Tmi*
*Crédit photo ZX Spectrum : Wikipedia*

Toute l'actualité des consoles Atari (et des autres !) est dans **ReVival, 100% retrogaming et jeu vidéo homebrew.**

**http://revivalgames.org**

Forum de news :
*http://forums.acbm.com/acbm/forum/listthreads?forum=10*

## Démos et merveilles

*Avant d'entrer dans le vif du sujet, nous vous signalons deux initiatives sur le site du groupe DHS : PicDB et VideoDB. PicDB (http://dhs.nu/art.php) a pour vocation de regrouper tous les graphismes utilisés dans des démos ST et Falcon. Déjà plus d'un millier d'images sont disponibles. Quant à VideoDB (http://dhs.nu/video.php), ce service propose un maximum de vidéos de démos ST et Falcon. Les vidéos sont de bonne qualité et stockées sur des serveurs rapides. Tout le monde n'est pas forcément équipé d'un STE avec 2 Mo ou un Falcon avec une CT60 pour profiter des démos sorties sur ces machines, et c'est là tout l'intérêt de ces deux nouveaux services !*

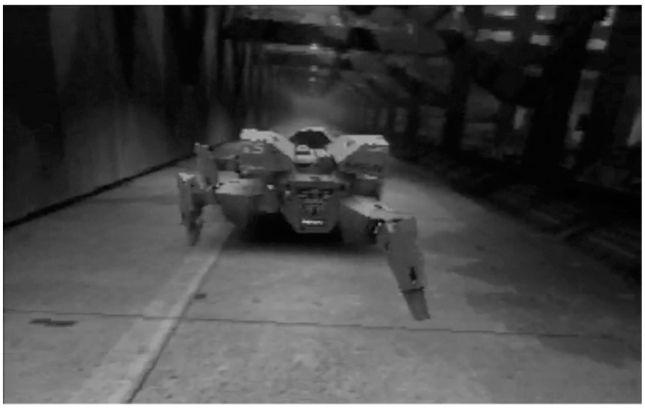
## Ocean Machine et Starstruck par TBL et MB

Après avoir frappé un grand coup au printemps dernier avec le portage de la Silkcut sur Falcon, Mikro du groupe Mystic Bytes s'est attaqué à deux autres productions des Black Lotus : Ocean Machine, sortie en 2008, et Starstruck, achevée peu de temps après la Outline 2009. Le groupe Black Lotus est passé maître dans le design de démos. Tout y est planifié : le scénario, les transitions, la cohérence entre les graphismes et les effets, sans oublier la musique qui accompagne parfaitement le tout. De quoi nous offrir un spectacle de grande qualité. D'autant plus que les capacités techniques supérieures du Falcon renforcent la qualité intrinsèque des démos : la musique rejouée au DSP rend très bien et certains passages sont plus rapides que sur Amiga.

Ocean Machine propose des séquences 3D de bonne qualité. Certaines scènes, comme celle de la ville et de ses immeubles, affiche beaucoup d'objets 3D à l'é-

cran. La scène de la danseuse qui agite ses longs rubans est tout simplement superbe ! Un petit regret cependant : la musique est trop répétitive.

D'un meilleur niveau technique (mais comment font-ils !?), Starstruck est un petit bijou de programmation. Les scènes 3D sont très convaincantes et complexes. On se croirait devant un film d'animation en images de synthèse, directement sorti du festival Imagina. Ce qui en fait probablement la meilleure démo Falcon 060 à ce jour !



Nous l'avions dit la dernière fois : avec un 68060, le Falcon domine largement les machines de Commodore. La présence de chefs d'œuvre de l'Amiga sur nos machines démontre ce qu'il est possible de faire avec ce bon vieux 68060, en espérant faire des émules dans les rangs de la scène Atari. Pas de Falcon accéléré sous la main ? Les vidéos sont disponibles sur Pouët et sur le site de DHS.

Configuration requise : Falcon 060 et écran RGB.

*Ocean Machine : http://www.pouet.net/prod.php?which=16337*
*Starstruck : http://pouet.net/prod.php?which=25778*

**Suretrip 2 par Checkpoint**

Arrivée largement en tête de la compétition démos de la Outline 2009, cette nouvelle réalisation de Checkpoint s'annonce fort prometteuse. Defjam est connu pour être un très bon codeur et sa toute

dernière démo fait honneur à sa réputation. Cette longue production s'étend sur deux disquettes bourrées d'écrans très techniques. Ici, pas de démo entièrement à la VBL, agrémentée de graphismes léchés : c'est du brut de décoffrage. Les effets techniques sont impressionnants, certes, mais le design est quasiment absent : peu de transitions, des couleurs mal choisies et des graphismes déjà utilisés dans d'autres démos. Fort heureusement, les musiques signées 505 sont excellentes. Checkpoint revisite certaines démos phares du ST, comme le *reset screen* de la Punish Your Machine, et cette alternance d'effets *oldschool* et *newschool* est un pur bonheur pour les yeux. Qu'on ne s'y méprenne pas : la Suretrip 2 présente quelques défaut mais n'est pas une mauvaise démo, au contraire. Defjam montre une fois de plus sa maîtrise du 68000, cette démo intéressera ceux qui veulent voir de quoi un ST est capable.

Configuration requise : STF, STE et Mega STE.
*http://pouet.net/prod.php?which=53187*

**Codein par DHS**

Cette démo pour Falcon 060 est arrivée en seconde position lors de la compétition démos de la Outline 2009. Il s'agit d'une *invitro* pour la Sommarhack 2009. Son atmosphère est paisible et relaxante, notamment grâce à sa musique. Côté technique, on retrouve beaucoup de 3D, quelques déformations et des particules. La partie finale reprend la musique principale, c'est un peu dommage. Une bonne petite démo, sans surprise et sans prétention, dans la droite lignée des dernières productions du groupe, mise à part celle sortie récemment sur STE. Certains regretteront peut-être son manque de punch et d'originalité.

Une fois de plus, DHS a produit une démo fort sympathique. Comme à l'accoutumée, une vidéo est disponible sur VideoDB pour ceux qui ne disposent pas de la configuration adéquate.

Configuration requise : Falcon 060.
*http://pouet.net/prod.php?which=53186*

**Amiga Demo 2 par Oxygene**

En 1988, le mythique groupe The Exceptions repoussa un peu plus loin les limitations techniques du ST avec la non moins mythique Amiga Demo. Vingt ans plus tard, Leonard/Oxygene nous propose la suite, dans une disquette de 820 Ko pleine à craquer de musiques d'Amiga. Cette démo embarque un émulateur du processeur sonore, nommé Paula. Il s'agit d'une compilation de trois heures de *soundtracks* et de musiques au format Future Composer (c'est un format *soundchip* 4 voies stéréo). La présentation est sobre mais efficace : tous les titres sont répertoriés sur une seule page tandis qu'un *scrolltext* horizontal déplie lentement un texte en anglais. Les musiques sont jouées de manière aléatoire mais il est possible de les sélectionner au clavier. Il vous faudra au moins un STE pour profiter des mélodies de l'Amiga (notons que la démo tourne aussi sur Falcon CT60). Un *music disk* de bonne facture, pour tous les amateurs du genre.

Configuration requise : STE, Mega STE, TT et Falcon 030/060.
*http://pouet.net/prod.php?which=52336*

**More or Less Zero par DHS**

Autant annoncer la couleur tout de suite : DHS a frappé très fort avec cette démo qui exploite très bien les capacités techniques du STE. Elle fut présentée à l'occasion de l'Alternative Party en octobre 2008 où elle finit en seconde position. Les effets techniques sont très

variés. Citons au hasard : un scrolltext vertical qui zoome, des images Spectrum (4096 couleurs maximum) en *fullscreen*, des *rasters*, des *plasmas*, de la 3D texturée. La plupart de ces effets tournent à la VBL, ce qui est très appréciable. La musique principale est excellente. En revanche, celle de la partie finale fait très "musique d'ascenseur" et ne va pas du tout avec le reste de la démo. Côté graphisme, Gizmo/Farbrausch a fourni quelques images Spectrum qui rendent très bien sur un vrai STE avec un écran cathodique. Le design est d'un bon niveau. Incontestablement une très bonne démo qui vous montrera ce que votre STE a dans ses tripes !

Configuration requise : STE et Mega STE, 2 Mo de RAM minimum.

*http://pouet.net/prod.php?which=51962*

**Compte-rendu de la Numerica 2**

Sous le soleil de Montbéliard, la seconde édition de la Numerica s'est déroulée du 13 au 15 mars 2009 au pôle multimédia de Franche-Comté. Environ cent *demosceners* participèrent à l'événement. Rappelez-vous de la première Numerica en 2007 où nous vîmes la sortie de deux démos ST de qualité : Kick My Ass'embler et My Galaxy.

*Le coin des ataristes*

L'organisation de cette *demo party* est remarquable. A grands coups de publicité sur demoscene.tv ou Facebook, la Numerica 2 se voulait être une rencontre internationale. D'ailleurs, les an-

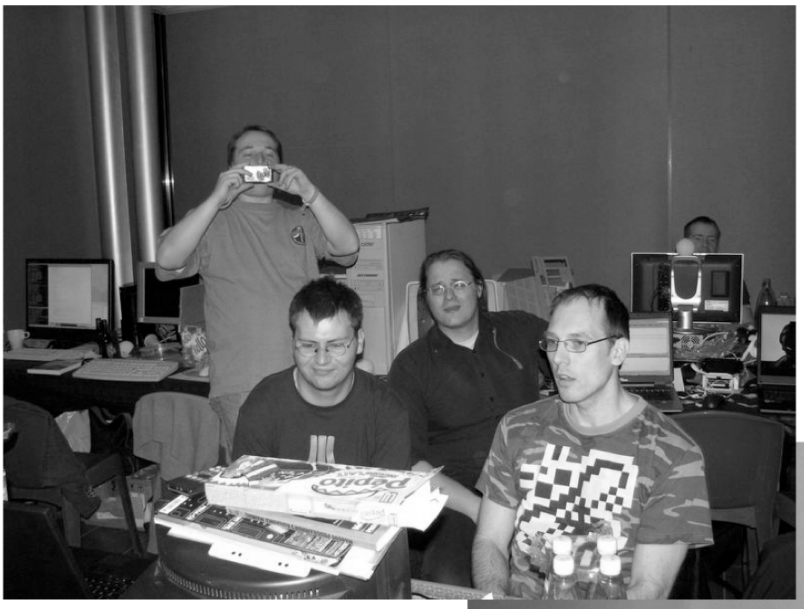
nonces au micro étaient faites à la fois en français, en anglais et en allemand. Les organisateurs étaient toujours aussi nombreux qu'en 2007 : environ un organisateur pour deux participants ! Il y avait toujours quelqu'un pour s'occuper de la buvette, de l'acceuil ou encore de la diffusion de productions sur l'écran géant.

La salle principale était dotée d'un éclairage rose, ce qui est peu fréquent, mais cela accentuait l'ambiance un peu particulière de cette rencontre. Le thème de la *party* était l'esprit de la *demoscene* et, afin de mieux l'illustrer, chaque participant reçut une sorte de petite lampe en forme de boule, dont la couleur changeait constamment.

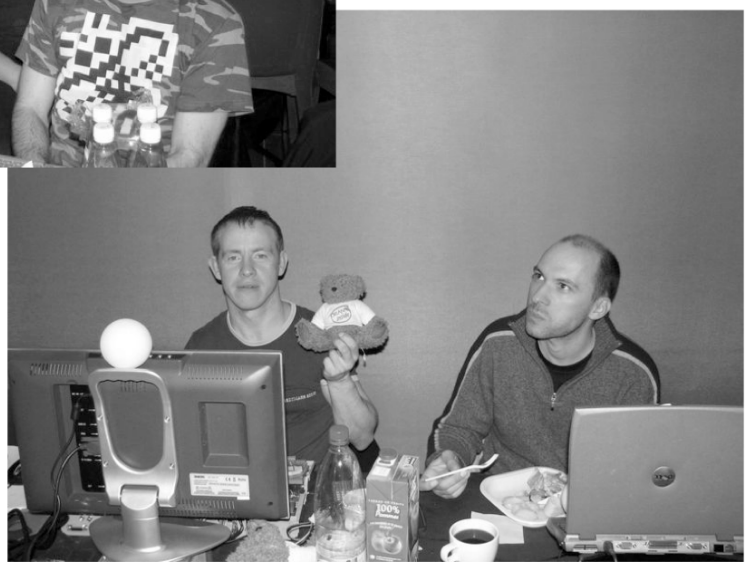
*La salle principale et son éclairage particulier*

La Numerica proposait des concours de démos, de graphismes, de musiques et autres catégories habituelles. De plus, les participants purent écouter deux mini-concerts en soirée (par Mr Adan et Willbe) et regarder une rétrospective des démos de l'année 2008 sur l'écran géant.

Côté Atari, tous les groupes de la *demoscene* Atari française répondirent à l'appel, ainsi que quelques groupes allemands : After The Battle (Neutrino, un nouveau venu sur la scène), Cerebral Vortex (GT Turbo), Dune (Chuck), MJJ Prod (C-Rem, Gloky, Herrv, Shazz, Strider, Tobé), Paradize (Simon Sunnyboy), Paradox (Ra, Zweckform), Sector One (Hello, Splash, ST Ghost, Zerkman) et TSCC (ThorN). Sans oublier quelques anciens ataristes (Fabounio, Boub, RickST, ST Survivor...) qui vinrent en tant que participants ou plus simplement en tant que visiteurs.



*Les ataristes Allemands : ThorN, Simon Sunnyboy, Zweckform, Ra*



*GT Turbo et Neutrino*

Et les productions sur nos machines préférées ? Dune et Sector One ont présenté une superbe production STE appelée "UFO - I want to Believe". Elle gagna la première place de la compétition *oldschool*, devant une démo Amiga. Les graphismes de Mic sont toujours aussi efficaces. Malheureusement, la démo n'est toujours pas disponible, espérons que Chuck et ST Ghost proposeront bientôt la version finale.

Pour ma part, ce fut un week-end mémorable. Beaucoup de productions de qualité, encore plus d'ataristes qu'avant, une bonne ambiance conviviale et des organisateurs toujours aussi professionnels. Dommage que la Numerica ne se déroule que tous les deux ans, mais on ne peut pas tout avoir non plus ;-)
Les résultats et les productions sont disponibles sur le site officiel *http://numerica.demoscene.tv/*

*Strider*

Par Cooper 09/2008
Falcon / Emulateur Hatari
4 Mo en 256 couleurs
*http://paradize.atari.org*

Sous le terme *puzzle game* se cache une série impressionnante de jeux de casse-tête en tout genre. *Chainz* est l'un d'eux, inspiré par le jeu du même nom de Andrea Gilbert (*clickmaze.com*) disponible sur PC.

Mais revenons à cette version Atari Falcon qui, étrangement, ne représente plus des chaînes mais des plaques carrées et des triangles de couleurs. Aussi elle se limite à faire disparaître neuf pièces. Un point blanc indique votre position et le principe du jeu est de sauter de pièces en pièces de même couleur ou de même forme. Seule contrainte : toujours utiliser le sens horizontal et/ou vertical (point de diagonale) pour enlever toutes les pièces du tableau et passer au suivant. En ce qui concerne les formes elles sont restreintes mais les couleurs passent de deux à trois au fur et à mesure de votre avancement dans le jeu.

Une surprise vous attend, à partir du tableau 11 avec pas moins de

16 pièces à faire disparaître, ce qui augmente sensiblement la difficulté du jeu. Surtout que quelques pièces manquent sur la table de jeu. Vingt-deux niveaux au total ce qui offre un challenge intéressant et une bonne durée de vie.

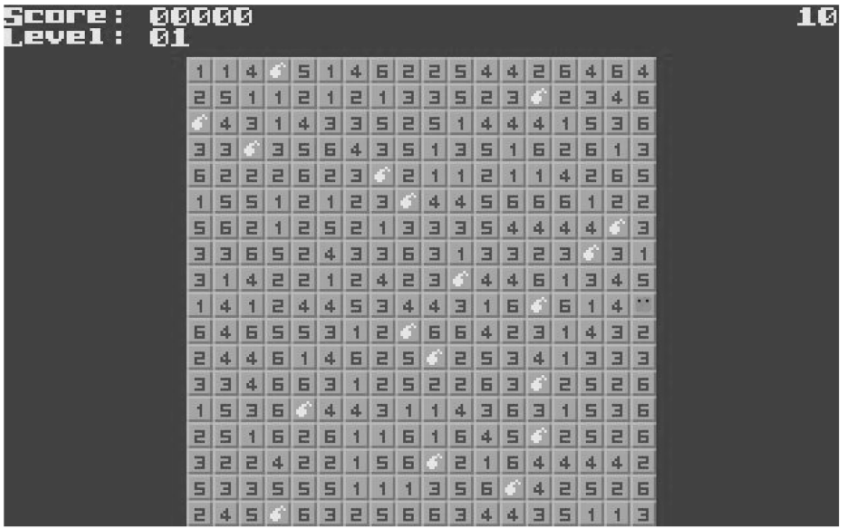
L'ambiance musicale apporte de la gaieté et soutient le rythme de la partie quand bien même l'aspect temporel ne joue aucun rôle dans ce jeu : pas de compteur, pas de points à engranger. *Chainz* est donc un jeu tranquille, idéal pour passer un bon moment, en buvant son thé par exemple !

*Tmi*

**D**e Cooper 12.2008
Ste/TT/Falcon
*http://paradize.atari.org*

**Mini jeu mais il fait le maximum !**

Bien que pour ce jeu qui ne pèse que 4 ko, il ne faille pas s'attendre au *hit* de l'année, il se révèle néanmoins prenant et donne du fil à retordre. Le principe est celui du célèbre *Nibbler*, le serpent qui s'allonge. Ici pour avancer il faut se fier aux chiffres qui sont indiqués dans les cases du damier de 18 par 18. Avec les flèches du clavier chaque saut sur la case adjacente fait avancer votre personnage (carré avec deux yeux) du chiffre indiqué et sans possibilité de l'arrêter. Il est préconisé de bien calculer où votre personnage s'arrêtera pour ne pas être obligé de croiser le chemin d'une bombe disséminée sur le parcours. Le but étant de faire score, deux compteurs sont vos seul armes, l'un compte vos déplacements, et l'autre vous indique le nombre de déplacements à faire pour atteindre le tableau suivant. Autant vous dire que lorsque le chiffre 70 apparaît, le chemin paraît long !




Malgré son poids plume, une musique est constamment présente. Spy4k est donc un petit jeu, minimaliste, mais qui pourrait servir de base intéressante pour un jeu plus poussé et agrémenté d'une réalisation supérieure.

*Tmi*

**Un adaptateur Usb pour Atari**

*http://www.raphnet.net/index.php*

Voici un intéressant site canadien, Raphnet Technologies, réalisé par Raphaël Assénat dont l'un des projets, et non le moindre, est de concevoir un adaptateur ou bien une modification interne du Joypad Jaguar afin que celui-ci puisse fonctionner en Usb. L'objectif est de l'utiliser sur un ordinateur avec un émulateur.

Par ailleurs il existe déjà un adaptateur Atari DB9 vers Usb au prix de vente de 22 euros, port inclus. A suivre mais l'initiative paraît très intéressante.

Par ailleurs, il y a déjà des projets finalisés comme l'adaptation de manettes Nec, Nes, etc.

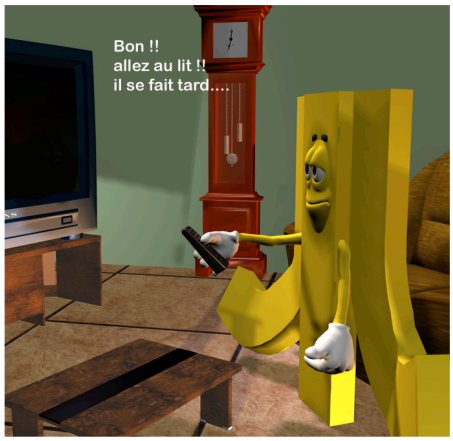
*Tmi*

Toujours disponible, notre Hors Série de 64 pages sur l'Atari ST
Prix 7 euros port inclus

Et aussi le Hors Série 100% consoles Atari de ReVival !
Prix 7 euros port inclus

# Les mesaventures de JLETOS

## N'est pas aventurier qui veut




Une toilette

et

un brossage de dents

plus

tard .....

Ah si j'étais un aventurier je

serais le grand

INDIANATOS

et jeeeeeeeeeezz mezzz

ZZZZZZZZZZZ